JUL232024_02B2203 · EB-1A · 中文参考译文

AAO 非先例决定。非官方中文译文，以英文原件为准。

美国公民及移民服务局
行政上诉办公室
非先例决定

案号：32526301 日期：2024年7月23日

对内布拉斯加服务中心决定的上诉

表格 I-140，外籍工人移民申请（杰出能力）

申请人是一家视频游戏和数字娱乐公司，寻求永久雇用受益人担任高级职员图形程序员。申请人请求将其归类为就业类第一优先（EB-1）移民签证类别下具有“ 杰出能力 ”的非公民。参见《移民与国籍法》（该法）第203(b)(1)(A)条，8 U.S.C. § 1153(b)(1)(A)。该类别中成功的申请人必须证明非公民受益人已获得“ 持续的国家或国际赞誉 ”以及对其领域成就的广泛记录认可。该法第203(b)(1)(A)(i)条。

内布拉斯加服务中心审理主任拒绝了该申请。审理主任认定受益人满足十项初步证据要求中的两项——比获得最终实质审查所需少一项。在上诉中，申请人主张其还满足了两项额外标准：受益人获得较少国家或国际认可奖项的证据；以及其领域内具有重大意义的原创性贡献的证明。该公司另主张其已提交“ 可比证据 ”以满足这些标准。

申请人负有以优势证据标准证明所请求福利资格的责任。Matter of Chawathe, 25 I&N Dec. 369, 375-76 (AAO 2010)。经行使重新上诉审查权，参见 Matter of Christo's, Inc., 26 I&N Dec. 537, 537 n.2 (AAO 2015)，我们认定该公司已通过提交受益人对视频游戏行业具有重大意义的原创性贡献的证据，满足了所需数量的初步标准。因此，我们将撤销审理主任的相反决定，并将该事项发回重审，以进行最终实质审查并根据以下分析作出新决定。

I. 法律

为使受益人符合具有杰出能力的非公民资格，申请人必须证明受益人：

- 在科学、艺术、教育、商业或体育方面具有“ 杰出能力 ”；
- 寻求在美国继续其专业领域的工作；以及
- 通过其工作，将对该国带来实质性利益。

该法第203(b)(1)(A)(i)-(iii)条。

“ 杰出能力 ”一词指与“ 已上升至该努力领域最顶尖的少数百分比之一 ”相称的专业能力。8 C.F.R. § 204.5(h)(2)。证据必须证明非公民获得“ 一项重大国际公认奖项 ”或满足十项较低证据标准中的至少三项。8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(i-x)。1

如果申请人满足上述任一证据标准，USCIS必须进行最终实质审查，以确定整体记录是否确立了持续的国家或国际赞誉以及公认成就，使受益人处于其领域最顶尖的少数百分比之中。Kazarian v. USCIS, 596 F.3d 1115, 1119-20 (9th Cir. 2010)；参见 6 USCIS Policy Manual F.(2)(B), www.uscis.gov/policy-manual。

II. 分析

记录显示，受益人为加拿大出生公民，过去约20年来一直从事视频游戏图形编程。申请人称，受益人的工作涉及创建算法和软件，将数字信息转化为视觉上引人注目的图像。其工作——称为“ 图形渲染编程 ”或“ 图形渲染工程 ”——包括应用复杂的光照和着色技术，以及整合构成视频游戏视觉方面的三维模型。

申请人称，图形渲染编程在视频游戏的整体成功中起着关键作用，通过打磨玩家在屏幕上看到的视觉画面，将游戏创作者的愿景变为现实。图形的技术和艺术质量程度决定了玩家感官和沉浸体验的程度。

审理主任认定申请人满足了以下两项初步证据要求：受益人在具有卓越声誉的组织中担任领导或关键角色的证据；以及与其领域其他人相比，其服务获得高薪或其他显著高报酬的证明。参见 8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(viii), (ix)。在上诉中，申请人主张其还满足了两项额外标准：受益人获得较少国家或国际认可的其领域卓越奖项的证据；以及其领域内具有重大意义的原创性贡献的证明。参见 8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(i), (v)。

在裁定证据标准时，USCIS确定“ 申请人提交的证据是否客观满足适用于该类证据的法规描述的参数 ”。6 USCIS Policy Manual F.(2)(B)(1)。USCIS不得“ 单方面施加超出8 C.F.R. § 204.5规定的新实质性或证据要求 ”。Kazarian, 596 F.3d at 1121。

1 如果某项证据标准不能“ 直接适用 ”于受益人的职业，申请人可以提交“ 可比证据 ”以确立资格。8 C.F.R. § 204.5(h)(4)。

A. 具有重大意义的原创性贡献

为满足此标准，申请人必须提交“ [非公民]在领域内具有重大意义的原创性科学、学术、艺术、体育或商业相关贡献的证据 ”。8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(v)。

在裁定此要求时，USCIS首先确定受益人是否在其领域内作出了原创性贡献。参见 6 USCIS Policy Manual F.(2)(B)(1)。如果是，该局然后确定原创性贡献是否在领域内具有重大意义。同上。

申请人提交了：受益人前主管和同事以及一位美国视觉传达设计教授的来信；视频游戏描述；以及关于视频游戏的已发表文章。审理主任承认受益人对特定视频游戏的“ 许多原创性贡献 ”。但审理主任认定申请人未证明受益人的原创性贡献在视频游戏行业具有重大意义。

然而，申请人提供的信件充分表明，受益人在特定视频游戏中的编程创新显著影响了整个行业。记录显示，受益人参与了超过16个主要视频游戏项目。但其在2005年一款动作角色扮演游戏中的创新提供了其贡献及其对视频游戏行业影响的例证。在该游戏中，受益人实施了一种新颖的基于实时物理的动画角色骨骼系统。视觉设计教授表示，这一创新发生在视频游戏中首个专用硬件加速物理处理器推出前一年，以及视频游戏主机添加专用物理处理器数年前。该教授表示：

因此，对于[受益人]而言，不仅构思而且设计并实施[该游戏]中的这一原创系统，是具有重大意义的贡献，因为它展示了一种可在现有主机上流畅运行的运行时物理建模系统，无需专用硬件，由于[受益人当时雇主]在行业中的突出地位，必然影响了其他开发者自身设计决策的轨迹。

信件称，在同一游戏中，受益人开发了一种称为“ 连续碰撞检测 ”的摄像机系统，使游戏内摄像机能够“ 平滑穿越并碰撞虚拟空间 ”，在障碍物出现时不会产生突兀或突然跳跃。该教授表示，受益人“ 在展示和推广这项技术方面发挥了重要的早期作用，该技术此后已成为视频游戏行业的标准，现在作为默认功能广泛应用于……流行视频游戏引擎中。 ”

此外，在同一2005年游戏中，受益人帮助创建了一种流式加载系统，使游戏能够根据玩家位置或潜在位置将区域加载到内存中，并允许游戏卸载所有不需要的区域。该教授表示：

这种现在称为“ 资产流式加载 ”的过程，如今在视频游戏行业中被广泛使用，但在[受益人]为[该

游戏]的开发做出贡献时还很罕见，仅于世纪之交随着能够进行3D图形的家用视频游戏主机的出现而兴起……[受益人]对3D图形渲染中游戏内数据流式加载的采用做出了有影响力的贡献，这是一大趋势，促进了行业对开放世界（又称沙盒）视频游戏的关注……并推动了视频游戏行业逼真图形制作方面的重大创新。

因此，申请人已提交独立、客观的证据，证明受益人的原创性贡献在视频游戏行业具有重大意义。因此，我们将撤销审理主任的相反认定。

B. 其余论点

申请人已满足所要求的初步证据标准数量。因此，我们无需考虑该公司关于受益人据称获得其领域内国家或国际认可的卓越奖项或其他可比证据的其余论点。参见 INS v. Bagamasbad, 429 U.S. 24, 25 (1976)（指出机构无需对与其最终决定无关的问题作出“ 纯粹咨询性的认定 ”）；另参见 Matter of L-A-C-, 26 I&N Dec. 516, 526 n. 7 (BIA 2015)（若申请人未能以其他方式满足其举证责任，则拒绝在上诉中处理替代性问题）。

由于申请人已满足至少三项初步证据标准，USCIS 现在必须进行最终实质审查。参见 Kazarian, 596 F.3d at 1119-20；6 USCIS Policy Manual F.(2)(B)。我们不会在一审中作出该认定，而是将本事项发回重审。

发回重审后，审理主任必须认定受益人是否已获得国家或国际声誉及其领域内公认的成就，从而表明其属于已升至该领域最顶尖的少数百分比之一。参见 6 USCIS Policy Manual F.(2)(B)(2)。审理主任应考虑任何可能相关的证据，即使该证据不符合某项监管标准或并非作为可比证据提交。同上。申请的批准或拒绝应取决于证据的类型和质量。同上。

III. 结论

通过提交证明受益人在视频游戏行业作出具有重大意义的原创贡献的证据，申请人满足了所要求的第三项初步证据标准。

命令：审理主任的决定被撤销。本事项发回重审，以作出与上述分析一致的新决定。